

# Essay

*Alex Rietveld & Arwish Jairam*

Ons initieel concept was het maken van een opsporingsspelletje waarbij je iemand op de VU helpt een aantal persoonlijke bezittingen terug te vinden. Als speler zou je langs een aantal locaties gaan waarin je, in het stilstaand beeld, kleine objecten moest vinden. Hier zijn we na ons eerste presentatie van afgeweken. Om het spel wat spannender te maken (de speler moet toch gemotiveerd zijn om ons spelletje te spelen) hebben we de verhaallijn veranderd: nu ben je een detective die een moord moet oplossen op het plaats delict en de juiste verdachte ontdekken.

We hebben besloten om nog steeds de VU als locatie te nemen, om specifiek te zijn lokaal Q105. Dit omdat we het belangrijk vonden om op een makkelijk bereikbare locatie te filmen, voor het geval we al het materiaal niet in een keer konden filmen. Omdat de zaal leeg was hebben we ook zelf wat dingen kunnen verplaatsen en onze eigen objecten erin kunnen zetten.

Het spel wordt in first-person-perspectief gespeeld, in andere woorden je ziet ons helemaal niet in beeld. De bedoeling is dat de speler voelt alsof hij zelf de detective is, in plaats van een fictieve detective spelen. Verder hebben wij ervoor gekozen om niet een lineaire story path te hebben maar een soort van zoek boom waarbij je terug kan gaan en alle filmpjes bekijken. De speler moet op zoek naar kleine, interessante objecten in het beeld en zodra hij denkt genoeg bewijs te hebben, kan hij door naar de volgende fase. Om het niet al te makkelijk te maken, zijn de overlays in de inspectie fase klein doorzichtig zodat je echt zelf op zoek moet gaan. Als dat niet zo was, dan was het spel maar een kwestie van op alle mogelijke opties te klikken en op het eind op de juiste verdachte te gokken.

Nog iets waar we zijn afgeweken van ons eerste concept was het gebruik maken van een gelimiteerd aantal beurten. Toen was het nog zo dat je in het beeld een object moest vinden, waarbij alle andere inspecties als fout gestempeld zouden worden. Als je naar een usb stick moest zoeken en je selecteerde een mobiele telefoon, dan zou dat een beurt kosten. Maar nu wordt er vooraf niet verteld wat je moet vinden en eigenlijk wordt de speler gestimuleerd om goed onderzoek te doen en niet zo snel mogelijk te eindigen. Er zijn nog bepaalde dingen die we graag in ons spel hadden gehad maar uiteindelijk in verband met tijd niet hebben kunnen toevoegen. Ten eerste zou het leuker zijn geweest als we op meerdere locaties hadden gefilmd met veel meer interactie punten. We dachten dat het ook leuk zou zijn als je voldoende bewijs zou kunnen vinden tegen een onschuldige verdachte. Op het eind zou je dan een filmpje zien waarbij hij na bijvoorbeeld 10 jaar wordt vrijgelaten en dat de politie toegeeft een grote blunder te hebben gemaakt.

We wilden ook graag wat meer CSI elementen in ons spel stoppen, zoals bloedsporen vinden met behulp van UV licht, kleine stofdeeltjes onderzoeken met een microscoop en misschien zelfs verdachten kunnen ondervragen. Dit hebben we ook allemaal in verband met tijd en technische moeilijkheden maar niet gedaan.

Helaas hebben we ook niet de score element kunnen gebruiken op het eind van het spel, zodat je alsnog kan verliezen als je op de juiste verdachte gokt zonder voldoende bewijs te hebben. We hadden gedacht om aan de drie belangrijke bewijsstukken een hoger score te geven en dat je op het eind een bepaalde hoeveelheid nodig had (30,000 punten) om te kunnen slagen. In de eindversie van ons spel win je dus helaas altijd als je op de juiste verdachte kiest.

## *Media literacy*

Media literacy is het kunnen begrijpen en analyseren van media berichten als artikelen in de krant en reportages op tv. Het is het onderscheid kunnen maken tussen fact en fiction, tussen de regels door kunnen lezen en zien wat de echte bedoeling van de auteur is. Iemand die media illiterate is, trapt in reclames en propaganda en gelooft alles wat hij of zij ziet, zonder zelf een kritische blik te kunnen geven over het verhaal. In deze tijd waar media bijna altijd om ons heen is en ons constant 'stimuleert', is het belangrijk om bestand te zijn tegen lokberichten (advertenties die doen alsof je wat gewonnen heb) en keiharde fraude zoals websites die doen alsof ze je bank representeren en persoonlijke informatie nodig hebben. Het is ook belangrijk dat je als lezer niet gehersenspoeld wordt door betogen als columns en blogs, maar dat die artikelen je aan het denken zetten zodat je zelf een mening kan vormen. Het gevaar van nu, zeker voor jonge kinderen, is dat je constant dubieuze informatie voor je neus geduwd krijgt als je bijvoorbeeld zit te internetten. Het is daarom belangrijk dat mensen zo snel mogelijk media literate worden voordat ze in die wereld stappen waarin vooral anonieme mensen en bedrijven constant (slecht bedoelde) informatie op je afvuren en je proberen te lokken.

## *Interactieve video's & games*

In principe zijn interactieve video's simpele games: je krijgt wat interessante beelden te zien, kan een keuze maken en je krijgt dan een reactie (volgende filmpje). Zo werken simpele spelletjes als vier op een rij en uno, waarbij je een situatie te zien krijgt, een keuze maakt en dan wacht tot je weer aan de beurt bent om een nieuwe keuze te maken. Complexere games zijn anders dan interactieve video's omdat je als speler constant een keuze moet maken en de video tegelijkertijd afspeelt, bijvoorbeeld een race spel. Het is niet zo dat je even op rechts drukt en dan een video bekijkt waarna je weer een keuze maakt, hoewel je zou kunnen beargumenteren dat een game een compilatie is van duizenden filmpjes van super korte duur (frames). Toch vinden we dat een filmpje iets is dat je kijkt zonder interactie te hoeven hebben, terwijl je in een game bij wijze van spreken nooit je handen van het stuur kan laten gaan.

Tegenwoordig is het wel zo dat games en video's dichter bij elkaar komen. De echt grote spellen hebben altijd veel cutscenes, vaak uren aan materiaal als je alles bij elkaar optelt, dus zou het ook kunnen beschouwen als een interactieve video waarbij je vooral veel beweging en keuzes moet maken en af en toe een filmpje te zien krijgt. Ons project ligt misschien wel tussen de twee, terwijl je bij sommige groepen toch wel de meeste tijd kwijt bent aan het bekijken van filmpjes.

### *Manier van aanpak*

Op zich zijn we tevreden over ons eindproduct en hoe die tot stand is gekomen. We hadden op tijd een idee en zijn daarmee aan de slag gegaan. Echter hebben we het 'zware' werk tot het eind van de derde week gelaten waardoor het wel ineens een beetje pittig werd. Als we wat zouden verbeteren dan zou het dus wat eerder beginnen met development zijn. Zeker in de eerste twee en een half weken hadden we wat vaker op een vrije dag/middag na college bezig kunnen zijn. We hadden Ximpel pas op vrijdag in de derde week onder de knie, waardoor het wat trager ging in verband met vragen en antwoord daarop krijgen. Als we dit bijvoorbeeld een week eerder hadden gedaan hadden we misschien wel de tijd en kennis om een paar extra hierboven genoemde mogelijkheden in het spel toe te voegen. Verder zijn we blij dat we het film materiaal allemaal op een dag hebben kunnen schieten en dat de kwaliteit goed is. Vooraf hadden we nog twijfels of dit allemaal zo soepel zou gaan. Overall was het een prettige samenwerking, verwachtten we gewoon een voldoende te halen en was het een leuk keuzevak om te volgen.